

Tarzan™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISC

Tapez run "DISC".

AMSTRAD CASSETTE

- Insérez la cassette dans le lecteur
- Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER
- Appuyez sur PLAY

LA NAISSANCE D'UNE LÉGENDE

De la côte ouest du Congo aux rivages bordés de palmiers de Zanzibar à l'est, le folklore africain relate les exploits légendaires d'un homme - Tarzan des Singes.

Nourri au sein de Kala, la guenon, le petit orphelin blanc a appris la loi de la jungle et la langue des bêtes un grandissant. Des années plus tard, il revendiqua l'héritage qui lui revenait légitimement, John Clayton, Lord Greystoke, pair du Royaume-Uni, mais chaque fois que le besoin s'en faisait sentir, le gentleman anglais distingué redevenait une fois de plus l'homme-singe nu.

Car Tarzan - ou comme les singes l'appelaient, Tarmangani - avait un mépris profond pour sa société natale où l'avidité et la cruauté qu'il y avait rencontrées étaient bien pires que celles de sa terre sauvage d'adoption. Là où la multitude d'animaux foulait la végétation dense, volait, se balançait ou grimpait dans la frondaison des grands arbres, Tarzan régnait en maître, en Seigneur de la Jungle.

JEUX

1. Trois jours

Au fur et à mesure que le temps passe, le soleil se couche lentement à l'horizon. La jungle passera du soleil couchant à la nuit profonde. Si Tarzan survit à la nuit, l'aube fera place une fois de plus à la chaleur du jour. Le temps qu'il faut pour que trois jours passent dépend de la façon Tarzan va éviter et surmonter les nombreux dangers qu'il va rencontrer. Par exemple, chaque fois que Tarzan est touché par une lance, ou tombe dans des sables mouvants, une période de temps s'écoulera plus rapidement. Donc, si Tarzan n'est pas sur ses gardes, les trois jours passeront très vite.

2. Les yeux de l'arc-en-ciel

Ceux-ci apparaîtront sur l'écran sous forme de boîtes noires (cherchez-les bien! Elles peuvent être partiellement cachées quelque part sur l'écran). Si Tarzan réussit à en récupérer une, une image apparaîtra en bas de l'écran à droite. Tarzan a besoin des sept pierres précieuses avant de pouvoir délivrer Jane.

3. Objets

Il y a différents objets (animés et inanimés) que Tarzan trouve en chemin. Ceux-ci apparaîtront sur l'écran sous la forme de boîtes noires (cherchez-les bien! Elles peuvent être partiellement cachées quelque part sur l'écran).

Si Tarzan réussit à ramasser l'un d'entre eux, une image de l'objet apparaîtra au bas de l'écran, à gauche.

Des singes, de la corde, des torches, divers boucliers colorés, des aventurines: ce sont là quelques exemples d'objets qui pourront être utiles à Tarzan. Pour se servir de certains des objets, Tarzan doit les déposer à l'endroit désigné.

4. Exploration

Tarzan peut se déplacer vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce qu'il se retrouve face à face avec des rochers impénétrables. Il peut également se déplacer vers le haut ou vers le bas en empruntant les trouées dans les broussailles de la jungle, les rochers, les murs etc (ces trouées ne sont pas toujours faciles à trouver, elles peuvent même être complètement occultées).

5. Commandes

	AMSTRAD BBC MSX
gauche	Q
droite	W
montee	O
descente	K

6. Actions

a. Sans touche FEU

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| ▶ pour se déplacer à droite | ▼ pour descendre ou se dérober |
| ◀ pour se déplacer à gauche | ▲ à un coup saut périlleux à droite |
| ▲ pour monter ou sauter | ▶ saut périlleux à gauche |

b. Avec touche FEU

- | | |
|--|---|
| ▶ coup de poing à droite | } Si Tarzan réussit à chasser les indigènes hostiles de l'écran de cette façon, ils ne pourront plus l'attaquer dans cet endroit. |
| ◀ coup de poing à gauche | |
| ▼ coup de poing bas | |
| ▲ Pour entrer le "mode objet" ou ramasser une pierre précieuse ou un objet si Tarzan se trouve à côté. | |

c. Mode objet

- ◀ déplace le curseur de sélection des objets vers la gauche
- ▶ déplace le curseur de sélection des objets vers la droite

FIRE (FEU) Pour laisser tomber l'objet sélectionné. Vous ne pouvez pas laisser tomber un objet dans un endroit de l'écran qui contient déjà un objet.